

REGLER

SKAL VI VÆDDER?



INDHOLD

1 spilleplade, 288 kort (144 aktiv- og 144 passivkort), 12 ja/nej-kort, spillepenge, 6 brikker, 1 notesblok, 1 terning og 3 timeglas

SPILLETS FORMÅL

Formålet med spillet er at vinde flest penge ved at satse på, hvorvidt de andre spillere klarer deres opgaver eller ej. Spillerne vinder også penge ved at klare deres egne opgaver. Dette spil kan spilles på aftalt tid, eller til der ikke er flere penge i banken.

FORBEREDELSE

Hver spiller får 80 pengeenheder som startkapital ved spillets begyndelse (fx 8 x 10). Alle spillere vælger en brik hver og lægger den på spillepladens startfelt. Spillets varighed aftales (fx 30 minutter), og spillet kan begynde.



SPILLETS GANG

Den yngste spiller starter. Kast terningen og flyt brikken tilsvarende antal felter med uret rundt på spillepladen. Afhængigt af hvilket felt brikken lander på, fortsætter spillet som følger:

Startfelt

Hver gang du passerer et startfelt, får du 50 pengeenheder af banken. Hvis du lander på startfeltet ved terningkastet, får du også et ekstra kast.

Satsning på aktivkort:

Du skal udføre en opgave. Spilleren til venstre for dig tager et aktivkort og læser opgaven op. De andre spillere lægger deres indsatser på bordet, og bruger ja/nej-kortene til at gætte om de tror, du klarer opgaven eller ej.



Ja/nej-kortene lægges på bordet med bagsiden opad. Spillerne må højst satse halvdelen af deres kapital.

Nogle kort har en alternativ junior-opgave, som spillere i alderen 8-12 år kan vælge i stedet for standardopgaven.



Opgaven udføres. **Hvis du klarer den, får du et beløb, der svarer til den totale indsats fra de andre spillere.** De andre spillere, der gættede rigtigt (med deres ja/nej-kort), får deres penge tilbage, og desuden får de deres indsats udbetalt af banken. Dem der gættede forkert, taber pengene til banken. Derefter er det næste spillers tur.

Satsning på passivkort:

Du skal udføre en passiv opgave. De andre spillere tager et kort og læser det, uden at vise det til dig. De lægger deres indsatser, og derefter læses opgaven op for dig, som umiddelbart skal udføre opgaven. Vindere og tabere gør som beskrevet herover. Visse passivkort har også junioropgaver.



Blind satsning:

Ovennævnte regler gælder også her, men med blind satsning, som skal gøres inden nogen ved, hvad opgaven går ud på. Du kan vælge, om du vil udføre en aktiv- eller en passivopgave. Når alle har lagt deres indsatser, læses kortet op. Vindere og tabere gør, som beskrevet tidligere.



Duel med en terning

Hvis du lander på dette felt, skal du vælge en anden spiller at spille mod. Begge skal satse på, hvem der får det højeste terningkast, og derefter kaster begge spillere terningen. Hvis du gætter rigtigt, får du det, der svarer til din indsats, udbetalt af banken. Hvis du gætter forkert, får den anden spiller pengene. I duel med en terning kan den anden spiller aldrig tabe penge.



Pilfelt

Når du lander på pilfeltet, kastes terningen igen.



VINDEREN

Spillet er slut, når den aftalte tid er udløbet, eller hvis der ikke er flere penge i banken. Alle spillere tæller deres penge, og den, der har flest, vinder.

BEMÆRK!

De tre timeglas har en tid på hhv. 15, 30 og 60 sekunder. Kortets farve viser, hvilket timeglas der skal bruges til opgaven.



HURTIGE REGLER

Alle spillere får 80 pengeenheder hver ved spillets begyndelse.

Aktiv- og passivfelter

Kortet læses op. De andre gætter, om du klarer opgaven korrekt eller ej. De lægger et JA- eller NEJ-kort med bagsiden opad på bordet ved siden af deres indsats.

- Du klarer opgaven: Du får hele summen af de andres indsatser.
- Spillere, der gættede rigtigt, vinder det samme beløb, som de satsede, og får pengene af banken.
- Spillere, der gættede forkert, taber deres indsats til banken.

Blindfelt

Vælg en aktiv- eller passivopgave. De andre spillere lægger deres indsatser, inden kortet læses op. Derefter oplæses kortet, og opgaven udføres.

Duel med en terning

Vælg en spiller at spille mod. Gæt hvem der får det højeste terningkast og læg en indsats. Hvis du gætter rigtigt, vinder du det samme beløb som indsatsen af banken. Gætter du forkert, taber du pengene til banken.

Startfelt

Når du lander på, eller passerer dette felt, får du 50 pengeenheder.

Pilfelt og startfelt

Når du lander på et af disse felter, kaster du terningen igen.

